

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Sistematurgia. La quarta parete e lo schermo

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/127069> since

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

Sistematurgia La quarta parete e lo schermo

Antonio Pizzo

Incontro con Marcel·lí
Barcelona, 28-30 marzo 2012

Antonio: In alcuni tuoi appunti metti in relazione la nozione di quarta parete teatrale con la frontalità dello schermo anche nella performance. Potremmo dedurre che il teatro multimediale e interattivo si confronta con una sorta di nuova quarta parete, a causa della frontalità dello schermo. E dunque riappare la questione della visione frontale della divisione tra scena e platea. Lo schermo (o le sue varie trasformazioni teatrali), così presente nel teatro multimediale, da un lato permette l'interazione in tempo reale con gli attori, ma è anche un limite, un diaframma tra la scena e il pubblico, riproponendo così una nuova quarta parete fatta di immagini. Per te, vista l'esperienza con Fura del Baus, la questione è ancora più cogente. Perché, da allora in poi, nelle tue performance più teatrali la fruizione era assolutamente frontale, con il pubblico seduto in sala e tu sul palcoscenico?

Marcel·lí: Mi sembra che sia una conseguenza e non un programma. In un certo senso ancora oggi è più facile far girare gli spettacoli con questa configurazione. Diciamo quindi che si tratta di un adeguamento al mercato. Allo stesso momento però non bisogna limitare la mia carriera agli eventi performativi. Certo si tratta di un lato importante, ma non dimentichiamo le mostre e le installazioni. Infatti, proprio in queste sedi ho la possibilità di studiare altri modi di strutturare la relazione con lo spazio, con gli oggetti, con il pubblico. Per esempio *Joan, l'home de carn* si poteva osservare dai quattro lati. E altrettanto con *Epizoo*, che il pubblico vede in piedi, muovendosi, avvicinandosi a me come se fossi una scultura, con l'unica limitazione che non possono venire dietro in quanto c'è lo schermo.

Antonio: Sia l'una che l'altra però appartengono più all'ambito delle installazioni che alla performance.

Marcel·lí: Però anche nelle installazioni si può fare ricerca sul problema della relazione con il pubblico, anche se in altra forma. È vero del resto che le successive performance (*Afasia*, *Pol*, *Hipermembrana*, *Protomembrana*) sono frontali, ma si tratta di scelte pratiche, relative al mercato della distribuzione. Io adesso non sento una forte necessità di lavorare su questo problema perché sono attratto da altre cose. Già *Epizoo* è un caso particolare perché usciva dal formato tradizionale ed era una performance di soli 20 minuti. Negli spettacoli successivi la mia ricerca era indirizzata all'interattività, alla costruzione di un tessuto di oggetti narrativi che fossero

manipolabili, a una concezione dinamica e modulare dell'immagine sullo schermo che superasse il linguaggio del cinema, all'uso di robot, all'interfaccia esoscheletrica. Si trattava di mostrare la potenzialità di questi elementi utilizzando il palcoscenico come laboratorio. Non era fondamentale la riflessione sulla visione. Certo adesso con il mio nuovo lavoro *Pseudo* comincio a pormi il problema del pubblico.

Antonio: Infatti, questo problema emerge in modo esplicito, per adesso, solo negli scritti preparatori di *Pseudo*, ma è vero che implicitamente avevi cercato altri usi dell'immagine proiettata anche in precedenza. Per esempio con la macchina delle urla; lì avevi utilizzato il video interattivo senza il tradizionale schermo cinematografico e recuperando la vitalità scenica degli oggetti teatrali. Le immagini della macchina delle urla entrano a far parte del codice scenico innanzitutto come oggetti fisici.

Marcel·lí: La questione dello schermo e della quarta parete a mio avviso può essere letta anche in una prospettiva storica. Solo nella seconda metà dell'Ottocento si oscura la sala teatrale. E nello stesso periodo si diffonde la lanterna magica, che pure vive nel buio. La lanterna magica scompare con il cinema. Mi piace pensare che la quarta parete sia nata dalla combinazione tra la visione a teatro e quella al cinema. La convenzione frontale dello schermo permane anche nel ventunesimo secolo nella televisione e poi nello schermo del computer. Non dico di essere insensibile al tema ma credo che, al di là delle varie sperimentazioni, la convenzione della visione frontale, e della parete tra pubblico e spettacolo, sia un elemento molto radicato la cui messa in discussione è molto complessa; ancor più con lo schermo (prima cinematografico, poi televisivo e del computer).

Antonio: Dunque per te la presenza dello schermo e dell'immagine è sinonimo di visione frontale?

Marcel·lí: Non sempre, e del resto in *Metamembrana*, la visione frontale è messa in discussione dalla prossimità. Le interfacce fisiche sono disposte vicino a un lungo schermo che funziona come un dispositivo panoramico, questi elementi fisici e interattivi inducono quindi a una vicinanza che non permette un'osservazione complessiva e inducono il pubblico a muoversi e quindi a essere coinvolto. Anche il progetto di *Pseudo* prevede una visione multifocale articolata nello spazio; mi piacerebbe creare percorsi in diagonale, e anche abbandonare la frontalità dello schermo, magari trasformandolo in un volume. Lo schermo però è legato alla mia scelta di non utilizzare molte parole nelle mie performance. Al contrario negli spettacoli-conferenza, come in *Transpermia*, tutto il mio immaginario si regge sull'uso della parola. Quando ciò non accade ho bisogno di un mezzo che racconti in mia vece, di un mezzo capace di generare un codice linguistico iconografico e dinamico e pertanto utilizzo lo schermo.

Antonio: Certo la drammaturgia degli spettacoli come *Transpermia* è molto chiara proprio perché tu ricorri al modello della conferenza; un modello ben stabilito, con convenzioni ampiamente condivise dalle quali ricavi un linguaggio

scenico al quale il pubblico aderisce senza difficoltà, ma che limita le possibilità del dialogo o del personaggio in scena. Ti attribuisce il ruolo *docente* e ti poni come un inventore di soluzioni e linguaggi, e non puoi derogare se non rischiando che il pubblico non partecipi e si distanzi.

Marcel·lí: Per questa ragione in *Pseudo* sto lavorando molto sulla prossimità. In questo modo tento di stabilire un nuovo linguaggio. Normalmente il pubblico in platea assiste allo spettacolo in piano totale, o meglio, in campo lungo, come nel cinema; inoltre manca l'idea di spazio collettivo perché ogni individuo è presente come singolo. Lo spettacolo si appella alla soggettività dello spettatore e svanisce l'aspetto gregario. Nel lavoro con la Fura, e con il teatro di strada, il pubblico si comportava come un'entità gregaria e questo diventava parte del nostro linguaggio; articolavamo i comportamenti del pubblico passando da momenti di forte reazione a momenti di contemplazione. Vorrei tornare a lavorare sul comportamento perché questo arricchisce la possibilità del linguaggio teatrale; per esempio alcune cose che non avrebbero senso su un palcoscenico tradizionale con il pubblico seduto in platea, acquistano senso se svolte in mezzo alle persone. Soprattutto mi piacerebbe verificare come il pubblico può tornare a far parte delle storie raccontate. E questo si carica di nuove possibilità grazie alla tecnologia, che aiuta il pubblico a entrare nell'azione e svilupparla.

Antonio: Certo gli esempi sono innumerevoli anche senza tecnologia, dall'animazione allo psicodramma, dai giochi di ruolo alle commedie come *Sheer Madness*. Ma la tecnologia digitale e la diffusione dei videogiochi ha in un certo senso rimescolato le carte proponendo diversi esempi di collaborazione creativa come l'autoteatro di Rotozaza, di gioco e partecipazione con Blast Theory. Però torniamo alla questione dello schermo. Per te è il luogo in cui prendono vita i tuoi disegni.

Marcel·lí: Il mio lavoro, almeno finora, aveva un focus sull'animazione delle cose e delle immagini, nel senso più proprio di rendere vivi, vitali, questi elementi della scena. Con gli automi, gli strumenti musicali e con le immagini, ho costruito un mio linguaggio personale. Ma ribadisco che le questioni storiche ed economiche non sono marginali. Nel 2002, quando nasce *Pol*, stavano già scomparendo i gruppi grandi e numerosi (eccetto in Francia dove la politica di sovvenzionamento allo spettacolo è ancora viva) e con essi la possibilità di far girare grandi spettacoli. Adesso io lavoro come un imprenditore individuale e ho cambiato modello produttivo rispetto agli anni della Fura o de Los Rinos, in cui condividevo benefici e rischi in un regime cooperativo, collettivo. Adesso io mi assumo l'intera responsabilità artistica ed economica. Questo è importante specialmente in lavori interdisciplinari e che coinvolgono tecnologie. Le mie performance si confrontano con i problemi produttivi dati dalla disponibilità tecnologica. La decisione di proiettare immagini venti anni fa è ben diversa da quella presa oggi. Quando ho cominciato con *Epizoo* utilizzavo un proiettore di soli 400 ansi lumen che pesava 80 chili e costava circa 12.000 euro attuali. Oggi ci sono proiettori

trasportabili di 20.000 ansi lumen e questo spiega la rapida diffusione del *videomapping*, dovuta non tanto all'evoluzione delle tecniche di animazione e *rendering* 3D quanto alla potenza di luce.

Antonio: Questo ci riconduce al linguaggio. Esiste una differenza profonda tra proiettare sugli oggetti e sullo schermo. Le prime citano l'immaginario cinematografico e televisivo ma assumono un linguaggio differente, in cui conta ad esempio più l'iconografia che il montaggio, e gli oggetti in movimento sono più importanti delle storie e dei personaggi. Invece, la proiezione sullo schermo, e certo nel tuo caso, conserva una matrice cinematografica o video, e dunque una forte autonomia linguistica. In altre parole nei tuoi lavori la proiezione non è un effetto di luce ma un media.

Marcel•lí: È importante che i linguaggi video siano declinati in senso interattivo. Si tratta di una sorta di moltiplicazione delle matrici rappresentative del cinema e del video sull'interattività.

Antonio: La declinazione interattiva di questi linguaggi ha come conseguenza una specifica selezione dei materiali linguistici utilizzati. Se è vero che nel modo in cui utilizzi il video esiste un riferimento ai codici cinematografici, ad esempio, è anche vero che tu hai sviluppato un modo di *fare cinema* molto *elementare*: in altre parole, del cinema prendi gli elementi che si adattano all'interattività. Si tratta sempre di riprese a camera fissa (secondo un modello teatrale che ricorda Georges Méliès), oppure lunghi piani sequenza che si muovono nello spazio. Non usi mai il montaggio perché interferisce con la composizione in tempo reale sulla scena da parte del performer, che infine realizza un proprio montaggio per ogni replica. Si tratta di un uso esplicito dei linguaggi consolidati. Ne prendi solo le parti che ti sono utili. Lo stesso accade con il fumetto; lo riconduci all'affresco, con campi lunghi, in cui il racconto avviene per stazioni. Sul piano della composizione e dell'organizzazione i tuoi fumetti sono classici, lontani dal movimento, dai tagli, dal ritmo sincopato del fumetto contemporaneo. E anche in questo caso ciò è dovuto al fatto che le operazioni che riguardano il ritmo, il taglio, la selezione, devono avvenire al momento, grazie all'interazione. Mi sembra quindi che la necessità dello schermo cinematografico, ampio e frontale, non sia solo una condizione dettata dalla prassi teatrale, ma anche una tua necessità specifica legata all'utilizzo dei linguaggi filmici e video. In sintesi, per riferirti al codice video è più opportuno proiettare l'immagine su uno schermo che su un oggetto.

Marcel•lí: Concordo. Per me il linguaggio visivo del cinema è importante. Me ne sono reso conto proprio con *Epizoo*. Lì ho verificato che il pubblico, dopo essere stato attirato dal corpo manipolato in scena, riusciva a superare il potere centripeto dell'immagine reale e cominciava a osservare con più attenzione le proiezioni sullo sfondo. Ma ho compreso anche che era possibile una maggiore reciprocità sul piano narrativo, e che le immagini interattive potevano essere protagoniste, e non uno sfondo. Dunque, scopro il valore espressivo del mezzo e ne prefiguro l'utilizzo. Ciò conduce all'elaborazione

di *Afasia*, in cui da un lato lo schermo acquista rilevanza narrativa e dall'altro cambia la funzione dell'esoscheletro. Anche *Pseudo* resta in questo solco ma multiplico gli schermi e creo uno spazio coinvolgente.

Antonio: Dunque, non sei tentato da soluzioni sceniche che non prevedano l'uso dello schermo e delle proiezioni, che si concentrino solo sull'utilizzo delle interfacce fisiche che hai sperimentato nel tempo, oppure solo su suono e luci?

Marcel•lí: Proiezioni e schermo sono stati e sono due elementi necessari e inscindibili del mio linguaggio performativo. E lo saranno ancora. Non solo perché in *Pseudo* voglio utilizzare materiali nati in *Cotrone* (che aveva una impostazione totalmente frontale della performance e dello schermo), ma anche perché ne ho bisogno in senso narrativo. Prendiamo ad esempio tutta la costruzione della città e della vacca meccanica in *Hipermembrana*; quella parte del racconto, senza la quale la storia sarebbe stata incomprensibile, non sarebbe stata possibile senza l'utilizzo del video, per questioni produttive: metterla in scena dal vivo avrebbe un costo elevato per scene e quantità di attori.

Antonio: Dunque la scena a camera fissa su schermo frontale è una sorta di prolungamento del teatro, alla Méliès. Il pubblico assiste mediante il video a una rappresentazione *teatrale*, a una performance remota che però si armonizza con la scena dal vivo grazie all'interazione del performer.

1. Interattività e spazio teatrale

Marcel•lí: È indubbio che l'interazione sia un elemento fondamentale. Innanzitutto si stabilisce quale relazione abbiamo con il mondo. Come performers o come users, stabiliamo una relazione che è anche ricreazione del mondo che quindi ha una sua oggettività reale e, insieme, una soggettività artistica e creativa.

Antonio: Torna il tema pirandelliano del teatro, quale evento magico realizzato con cose reali.

Marcel•lí: La relazione tra *cosalità* del teatro e finzione effimera del mondo inventato è fondamentale e ricca di spunti. In questo senso il teatro è uno strumento per conoscere il mondo, la realtà; i meccanismi del teatro, il suo linguaggio, permettono di comprendere meccanismi e linguaggi del mondo quotidiano. E credo che ciò sia possibile perché il teatro è un sistema complesso, anzi è la rappresentazione della complessità. Diverso dalla poesia, dalla pittura o dalla musica, perché è un linguaggio mimetico del reale che utilizza la vita stessa come strumento di rappresentazione. Anche quando è astrazione, il teatro utilizza la realtà viva e in un certo senso la aumenta. È come se vedessimo la vita reale con in più la vita artistica.

Antonio: Tutto questo ha un tono molto aristotelico.

Marcel•lí: Ritengo che, se dovessi utilizzare una polarità consueta e tradizionale come aristotelico o platonico, io sono più vicino al primo polo. Del resto il mio modo di lavorare sul corpo apparenta più al biologo, all'analista

empirico. Non m'interessa superare o trascendere gli aspetti umani del corpo per renderlo solo il supporto di un'idea artistica superiore, platonica.

Antonio: Dunque tu osservi il mondo reale e cerchi di raccontarlo.

Marcel•lí: Sì, e il modo di raccontare dipende dai modelli d'interazione. Da un lato bisogna sempre avere chiaro quali elementi del codice linguistico selezionato vogliamo rendere modulabili (e io personalmente ho sempre tentato di fare in modo che siano il numero massimo). Dall'altro bisogna definire chi è l'agente nell'interazione. Tra *Epizoo* e *Afasia* la differenza cadeva esattamente su questo secondo punto (il pubblico o il performer). Ma è anche vero che questo cambiamento ha lasciato vuoto il ruolo del pubblico. Adesso, in *Pseudo*, ritengo che la modulazione del reale debba essere condotta anche con il pubblico, perché ciò traduce l'osservazione in esperienza.

Antonio: In questo senso è come se dopo le conferenze in cui spieghi il sistema, le performance in cui mostri come funziona, ritieni che sia arrivato il momento in cui gli spettatori utilizzino gli strumenti. Si tratta però di un sistema complesso, che è innanzitutto un sistema di pensiero oltre che un sistema tecnologico. È la costruzione di un mondo.

Marcel•lí: Il modo in cui io strutturo il mio lavoro può essere riassunto in uno schema: a) interfaccia (gli oggetti fisici), b) gestione (POL), c) media (video, suono, luci). Tutti questi elementi del sistema trovano nel performer/user la figura coordinatrice e la forza aggregante. Oppure si può osservare il sistema secondo la prospettiva degli ambiti. Per ambito non intendo un media o un linguaggio; è un'area concettuale in cui svolgere il proprio lavoro. Dunque, esiste l'ambito dell'interfaccia che è rilevante nel mio lavoro specialmente per il valore simbolico; l'ambito visuale che riguarda ciò che accade nello schermo, l'ambito sonoro, e infine l'ambito dei robot (che non è sempre sviluppato per motivi economici). In questi quattro ambiti, ognuno con le sue possibilità e limiti, sviluppo la mia sperimentazione. Credo che l'ambito delle interfacce sia attualmente ricco di spunti proprio per la diffusione del *mobile computing* (smartphones e simili) in cui ognuno può muoversi portandosi dietro un oggetto che è media e anche interfaccia fisica. In questo senso la mia scultura interattiva *Alfabeto* tentava questa direzione: il dispositivo interfaccia era anche medium.

Antonio: Tu hai una predilezione per gli oggetti interfaccia.

Marcel•lí: Infatti, non sono mai stato attirato dalla *motion capture* e dal *camera tracking*. Non utilizzo mai la camera come sensore, bensì sempre come un registratore d'immagini. Sono interessato a rendere evidente la possibilità di aumentare questa registrazione. Ad esempio la *guncam* funziona come generatore di elementi video ma non come sensore, produce materiali linguistici non è un controllo. Oppure la realtà aumentata di *Cotrone*, dove le immagini dal vivo della camera sono aumentate con animazioni e disegni. Per lo stesso motivo ho sperimentato gli automi, che ritengo un ambito potente proprio in forza della sua realtà oggettiva. L'automa ha un peso e un movimento; è un oggetto che vive, non è una fantasmagoria; perciò assomiglia allo user.

Proprio su questa similitudine agiscono i sistemi di controllo del corpo come quello che indossavo in *Epizoo* o in *Requiem*. Qui l'oggetto acquista il controllo e si umanizza proprio nel momento in cui riduce l'umano a oggettuale, a un burattino.

Antonio: Si tratta di un'oggettualità che ha attirato anche il mercato del videogioco e del cinema, nei quali sono apparsi i visori di realtà aumentata, le interfacce fisiche, l'immagine stereoscopica con effetto tridimensionale.

Marcel•lí: Per una semplice questione di gusto, fino ad ora, nulla della realtà immersiva o del cinema 3D mi ha interessato. Tra l'altro una forma di pigrizia oculare m'impedisce realmente di vedere l'effetto 3D del cinema. La mia esperienza tridimensionale del mondo è prettamente fisica. E poi ho un interesse specifico per la traduzione dalla realtà tridimensionale alla bidimensionalità della pagina o dello schermo. Si tratta di una costruzione fantasmagorica al cui interno gli elementi linguistici si moltiplicano e possono essere modulati interattivamente. In *Pseudo* cerco di utilizzare lo schermo concependo lo spazio in modo diverso da come ho fatto in precedenza. In questo spazio la proiezione potrebbe avere un carattere fisico, e magari, manipolando lo stesso schermo, lo spettatore potrebbe definire un punto di vista dinamico, e stabilire una personale relazione con gli oggetti (recuperando così un'attitudine già presente nella Fura). E poi bisogna considerare la distanza, e quindi la scala di prossimità all'oggetto e allo schermo. Alcune delle mie performance devono essere viste da vicino. Ad esempio credo che la distanza che c'era tra gli attori e il pubblico in *Cotrone* sia stata un problema.

Antonio: Il percorso che descrivi definisce in sintesi un nuovo spazio performativo. Ma abbiamo visto che tu hai elaborato la tua poetica dell'interazione a partire dallo spazio tradizionale e dallo schermo frontale.

Marcel•lí: Adesso però è giusto configurare un nuovo spazio, dove posso tornare a riflettere sul senso dell'interattività. Tanti artisti nell'ambito della *digital performance* hanno lavorato in uno spazio teatrale classico. Ma questo spazio funzionava benissimo senza l'interattività. Potremmo ipotizzare che il teatro tecnologico e il teatro interattivo debbano trovare un nuovo spazio non ancora definito. In questo senso *Cotrone* coincide con la chiusura della fase denominata *Membrana*, e chiude il periodo caratterizzato dal disegno e con lo spazio tradizionale.

Antonio: Quindi adesso cerchi di verificare la possibilità di spazi, o almeno di configurazioni della scena, differenti, e soprattutto riguardo alle modalità di fruizione dell'evento.

Marcel•lí: Con *Pseudo* la mia attenzione si concentra sui sistemi di controllo e interazione. Abbiamo già svolto degli esperimenti per utilizzare POL (il software di gestione della scena) sugli smartphone, come interfaccia per controllare l'esoscheletro. Potremmo renderlo disponibile al pubblico, con comandi semplificati, e fornire così a tutti uno strumento di partecipazione (bisognerebbe solo scaricare il software). Questo m'interessa perché pone

questioni molto concrete. Ad esempio: in che modo il pubblico comprende e percepisce il contributo delle proprie azioni nell'evento? Più aumenta il numero di persone più si rischia un marasma di eventi nei quali è difficile riconoscere il nesso causa/effetto. Questa è anche una sfida al modo in cui percepiamo il mondo. È risaputo, ad esempio, che l'udito rispetto alla vista ha una maggiore capacità di risoluzione; possiamo ascoltare un'orchestra e con poco sforzo distinguere tutti gli strumenti.

Antonio: Però l'orchestra funziona proprio perché i suoni sono organizzati secondo delle regole (armonia, contrappunto, melodia, ecc.). La percezione del pubblico ha bisogno di essere agganciata a una qualche struttura per dar luogo a forme intelleggibili, altrimenti si rischia sempre la confusione e il marasma. Ai problemi di percezione bisogna aggiungere quelli che riguardano la struttura dell'evento e l'orchestrazione.

Marcel•lí: Certo, io non voglio fare uno spettacolo in cui tutto è fatto dallo spettatore, perché rischierei di perdere il controllo della narrazione. La mia ipotesi è di stabilire elementi che siano dinamici ma che non distruggano il racconto, bensì lo arricchiscano, lo modulino. Questo può essere organizzato in modi diversi, ad esempio mediante turni, ispirandosi all'alternanza tra episodi e stasimi nella tragedia, dove il pubblico è il coro e il performer funge da protagonista, e dove l'intervento è soprattutto sonoro. Anche con *Tiermon* eravamo partiti da un'idea di massa/coro alla quale appartenevamo tutti, attori e pubblico, e dalla quale si staccavano, volta per volta, i solisti.

Antonio: Quindi, esistono due ordini di problemi rispetto l'interazione: il modo in cui il performer controlla la scena e il modo in cui il pubblico partecipa alle azioni.

Marcel•lí: Sì, e a questo si aggiunge l'assenza di un qualche protocollo standard, cosicché ogni artista stabilisce il proprio codice d'interazione e il pubblico deve imparare daccapo. Nella prassi artistica non abbiamo ancora raggiunto la codifica di convenzioni come quelle ormai diffuse e condivise negli smartphone (i movimenti delle dita per gestire l'immagine ad esempio). È un problema che si trascina negli ultimi venti anni. Io ritengo che in questo momento le due interazioni (quelle del performer e dell'audience) possano essere armonizzate dalla figura del mediatore: un personaggio che pone lo spettatore in relazione ai linguaggi utilizzati nel mondo interattivo dell'evento e gli fornisce la chiave perché possa gestire l'interazione tecnologica.

2. Interattività e racconto

Antonio: Si tratta quindi di un mediatore che garantirebbe la coerenza strutturale, o, in altri termini, s'incarica della conduzione del racconto.

Marcel•lí: In parte ho pensato a quei musei in cui il personale s'incarica di facilitare la visita. Per un altro verso mi tornano in mente elementi accennati in *Protomembrana* e che potrebbero svilupparsi in questa direzione magari ispirandosi alle figure dell'illusionista, dell'ipnotizzatore, del mago, nella

loro qualità di mediatori tra diversi livelli di realtà. Come mago, potrei avere un assistente che si mostra al pubblico e soprattutto, in quanto mediatore, potrei condividere parte delle mie responsabilità tecniche e smettere di essere l'unico centro della meccanica dello spettacolo (era un ruolo molto pesante, specialmente in *Afasia*). Si creerebbe così una rete di "responsabilità" passando dal "monologo" al "dialogo".

Antonio: Emerge sempre più chiara la tua volontà di abbandonare la configurazione puramente frontale, per creare uno spazio dove far "abitare" il racconto. Questo però corrisponde a un aggiornamento del tuo paradigma drammatico, e della forma narrativa in generale.

Marcel•lí: Io resto convinto che il mondo audiovisivo si vede, mentre il teatro si vive, è reale. Questo è anche il motivo per cui mi sono avvicinato a Pirandello. L'audiovisivo per me resta una copia; certo con tutti i vantaggi della copia (riproduzione, manipolazione, ecc.). È meno vulnerabile del teatro ma ha un minore grado di esperienza. Si muove in un orizzonte sensoriale ed emotivo diverso. Il cinema, ancora adesso, istituisce un contratto con il pubblico in cui quest'ultimo accetta di non partecipare e si sottomette completamente al piano narrativo dell'opera.

Antonio: Però non dimenticare che il cinema sta evolvendo verso il videogioco (o viceversa) proprio per una sempre maggiore richiesta di partecipazione alle azioni e alla trama.

Marcel•lí: Non sono un esperto di videogiochi e non ne ho esperienza diretta. Ma sono istintivamente refrattario a una narrazione che ha come motore il premio, lo *scoring* (che è lo scopo di tutti i videogiochi, anche quelli di avventura). È vero che questo segnala comunque un *entertainment* partecipativo.

Antonio: Non è difficile immaginare che un pubblico cresciuto e educato a una forma d'intrattenimento sempre più partecipativa, potrà poi sviluppare anche un gusto simile per l'arte.

Marcel•lí: Si tratta di un contesto nuovo e in cui conterà la capacità d'inventare, magari lo spettatore esigerà di avere un'esperienza viva, in cui sia parte attiva, dove andare a teatro non vorrà dire sedersi a guardare ma fare, partecipare, costruire la performance. Questo è il piano su cui intervengono alcune installazioni, in cui l'artista impianta l'opera e il pubblico può decidere il modo di farne esperienza. Se a questo però aggiungi un mediatore ci avviciniamo alla performance e sarebbe un protocollo performativo ibrido, tra installazione artistica e spettacolo.

Antonio: Il modo in cui tu descrivi l'azione diretta che il performer o l'artista opera sull'evento grazie a tecnologie digitali, include, come hai già chiarito prima, l'interattività tra le forme di mimesi: è una maniera per esprimere la realtà. Però bisogna anche farsi carico dell'abuso del termine interattivo (per altro anche da noi adesso utilizzato tanto frequentemente), che, negli ultimi anni, è apparso sempre più come una sorta di termine-blob che digerisce tutto piuttosto che definirlo. Potremmo, quindi, discutere ancora intorno al concetto.

Marcel·lí: Ma la questione è sempre legata allo spazio. Abbiamo spesso pensato l'interattività mediante tecnologia associandola a spazi le cui convenzioni sedimentate negli anni non la prevedevano. Lo schermo e l'immagine, la scenografia, gli stessi automi, non erano stati pensati come spazi interattivi. D'altronde l'interattività è la base della comunicazione. Non esiste uno spettatore che non vorrebbe essere interattivo. Anche se solo in potenza, la spinta all'azione (per lo meno interiore) è alla base del processo cognitivo nella fruizione di fiction, e ancor più per quei media che rappresentano azioni (Teatro, Cinema, TV). Si tratta del fondamento per costruire una partecipazione emotiva. Attori e danzatori utilizzano principalmente il proprio corpo come strumento per gestire questa interazione. Ma adesso abbiamo sviluppato tecnologie che aumentano il corpo e quindi le possibilità di questa interazione, quindi bisogna cominciare a riconoscere le convenzioni, i meccanismi partecipativi legati ai nuovi strumenti. Per esempio l'effetto di registrare il viso di una persona in diretta con la *guncam* funziona meglio come memoria a breve termine. Se catturi la faccia e la utilizzi subito sullo schermo o altrove, ottieni un forte effetto partecipativo; già se passa del tempo l'effetto si affievolisce e perde la connessione con te e il presente.

Antonio: Fino ad adesso tu hai fatto un parallelo tra interattività e performer aumentato. Sembra che tu veda le opportunità d'interazione mediante tecnologie digitali come un'evoluzione del performer che, in questo modo, aumenterà le possibilità espressive caratteristiche del proprio lavoro. Quindi, tra l'attore tradizionale e quello che lavora utilizzando le tecnologie digitali non scorgi una differenza ontologica, o se c'è, non è più grande di quella tra l'attore teatrale e quello cinematografico.

Marcel·lí: In teoria, no. Ma bisogna verificarlo con prove pratiche. Teatro, cinema e televisione funzionano benissimo anche senza tecnologie digitali interattive; perché dovremmo introdurle? La cosiddetta arte digitale è sempre sul punto di spegnersi quando si osserva allo specchio, e rincorre l'innovazione tecnologica e non quella linguistica. Alla fine è sempre il pubblico che decide connettendo quello che vede con la propria realtà quotidiana: lo mette alla prova. La gente preferisce il sistema iPhone rispetto all'Android perché funziona meglio per la costruzione del proprio mondo di comunicazioni.

Antonio: Gli ultimi decenni hanno visto una sorta di selezione naturale ed economica delle interfacce e dei sistemi, la concorrenza tra il sistema Apple e quello BlackBerry, il digitale rispetto alla pellicola, il reality rispetto alla fiction. Tu dici che dobbiamo mettere alla prova l'efficacia dell'arte digitale interattiva?

Marcel·lí: È inevitabile. Per me, artista, non è un problema teorico che analizzo, quanto piuttosto uno stimolo all'immaginazione; credo che l'arte non sia analisi bensì sintesi.

Antonio: Però sul piano analitico la prima questione è terminologica. Come ho detto, il termine "interattività" è ancora fumoso. Tu sai di essere uno degli

artisti al quale si attribuisce molta competenza sul piano dell'interazione tecnologica, e quindi è naturale chiedere il tuo parere a riguardo.

Marcel·lí: Io lo considero un problema filosofico. Ciò che è interattivo adesso, prima non lo era? Oppure prima lo era e adesso lo è molto di più? Lo schermo è diventato un oggetto “naturalmente” interattivo ma siamo ancora nei primi vent'anni di vita di questo cambiamento. Facciamo un parallelo con il cinema: nei primi vent'anni era soprattutto un'attrazione; dunque, con lo schermo interattivo, è come se stessimo facendo ancora dei giochi d'illusionismo, scoprendo di cosa si tratta, senza però sapere cosa troveremo: il nostro lavoro è costruire, nominare, delimitare; per questo ritengo che si tratti di questioni filosofiche. Per adesso io resto convinto che l'unica ragione dell'interazione è aumentare il processo di partecipazione e identificazione, così da sollecitare molteplici e complesse esperienze emotive. Sempre seguendo le regole dell'autore. L'artista lavora con una tecnica e, quando comincia a lavorare con tecniche recenti, apre nuovi orizzonti e cambia o amplia il modo in cui percepiamo il mondo. In un certo senso ci rende più liberi. Il processo di conoscenza dell'artista si ribalta sull'esperienza del pubblico. Ma per vedere il mondo in modo differente dobbiamo cambiare le convenzioni alle quali facciamo riferimento, poiché quelle preesistenti non si addicono alla nuova prospettiva.

3. La scrittura

Antonio: Il tuo discorso si fonda però sull'esistenza dell'opera e sulla capacità di farne esperienza. L'arte digitale spesso si confronta con la stessa intangibilità che ha reso la performance sempre precaria nel sistema dell'arte.

Marcel·lí: Le opportunità di fare un'esperienza sono certo in relazione con le possibilità di persistenza dell'opera. La nostra cultura è fondata sulla persistenza e trasmissibilità delle opere. L'oralità ha un grande fascino ed è un patrimonio sempre più condiviso grazie ai mezzi di comunicazione di massa ma non possiamo dimenticare l'efficacia conservativa della scrittura. La tecnologia ha già contribuito all'evoluzione del concetto di scrittura, dalla stampa all'immagine in movimento. Credo che l'arte digitale possa contribuire ulteriormente a fermare la memoria. Si tratta di un nuovo paradigma di scrittura per un nuovo supporto. Ma con qualità sorprendentemente vicine all'evento. Se Artaud aveva gridato la soppressione dell'egemonia del testo drammatico per rivendicare che il vero testo è la messa in scena, il linguaggio della computazione può unire scrittura ed evento perché il testo/software può essere riprodotto nel tempo. È possibile costruire realtà complesse che vivranno nel tempo. Si tratta di un'opportunità di trascrizione offerta dalla tecnologia. Il teatro è un'arte sistemica ma la persistenza di questo sistema è un problema. Se si volesse riallestire *Accions*, per esempio, bisognerebbe fare riferimento alle nostre memorie giacché non avevamo un sistema di notazione capace di conservare la complessa rete di azioni, relazioni, suoni, spazio. Ciò che manca non è il copione, ma un testo capace

di sostenere tutta l'articolazione. Il cinema e la televisione hanno costruito la memoria del ventesimo secolo, così come la letteratura quella dei precedenti. Adesso stiamo creando esperienze nuove che sopravvivono come unità spazio temporali. La memoria del XXI secolo avrà anche un elemento sistemico creato a partire dalla complessità. Per questo il tema di uno standard di scrittura è importante. Nell'arte digitale, la tecnologia è innanzitutto un nuovo paradigma. Non si può pensare all'informatica solo come a uno strumento o lavorare con la tecnologia come se si lavorasse con i vecchi sistemi.

Antonio: L'esperienza di *Cotrone* ha messo in evidenza che la presenza di altri attori in scena, così come quella di un gruppo di lavoro più articolato, rendeva necessario un "copione", un progetto esplicito di eventi e azioni, e anche la necessità di svilupparlo in una direzione aumentata. Lo spettacolo metteva in relazione diretta scena e tecnologia digitale, utilizzando interfacce tecnologiche; bisognava quindi che le istruzioni fossero condivise tra i performer e il sistema automatico. Questo ha richiesto fin dall'inizio una maggiore attenzione alla rappresentazione formale delle azioni nella scrittura. A ben vedere si tratta proprio di una scrittura, che può essere eseguita/enunciata e/o conservata. Se consideriamo il testo come una sorta di rappresentazione formale di un evento (nel caso teatrale), allora il linguaggio della computazione, che gestisce delle azioni, è uno strumento adatto e duttile allo scopo.

Marcel•lí: Le questioni di carattere teorico, in teatro, non sono mai disgiunte da quelle economiche. Fin dalla Fura, mi è parso chiaro che il modello produttivo influisce sul prodotto artistico. Io nel tempo ho sviluppato un modello autonomo di produzione, che è parte del mio discorso artistico, e che però non ho potuto trasportare in *Cotrone*. Si tratta di uno spettacolo particolare perché si configura come un'opera su commissione, quindi in un orizzonte produttivo in cui io devo accettare scelte e metodi che non dipendono solo dalla mia volontà. Questo forse mi ha reso più debole rispetto al progetto e al mondo pirandelliano del quale forse si sente ancora troppo il peso morale, la maniera di vedere il mondo, il modo di presentare i personaggi. Forse tutti i personaggi avrebbero potuto avere una vita più libera, grande, allucinante, fare cose incredibili. Forse sarebbe stato utile avere un attore e un'attrice invece che due attori. Certo avrei avuto bisogno di più tempo, perché le mie opere si creano e avanzano nel lavoro nel tempo. Per motivi direi economico-produttivi, quindi, abbiamo mancato di mettere in chiara luce un livello intermedio del senso nello spettacolo: quello che dovrebbe unire i micro-racconti dello schermo con il sostrato filosofico e concettuale che permea l'intero testo pirandelliano e che in qualche modo regge tutto l'impianto dell'Arsenale delle apparizioni. Da un lato i *Giganti* è un mito del teatro e come tale ha qualcosa di archetipico, fondamentale, dall'altro impianta anche un problema specifico sulla dinamica teatro e cinema che ne rende la lettura molto connessa alla condizione storica. Il punto di partenza è

la tragedia di un autore, che ha reso tanto viva la sua poesia da possedere gli attori con i suoi personaggi e condannarli alla ricerca di un pubblico inesistente, ormai alieno alla sensibilità contemporanea, che ha perso la necessità dell'artista e della poesia. Sembra il contrario dei *Sei personaggi* che invece sono ancora in cerca di un autore che li completi e di attori che li facciano vivere. L'opera ha un fulcro potente nei personaggi della compagnia teatrale ma gli abitanti della Scalogna sono altrettanto forti. A me, nel trattamento che ne fa l'autore, appaiono quasi secondari perché partecipano poco all'azione, sono caratterizzati fino alla caricatura ma allo stesso tempo sono troppo specifici. Al contrario, i personaggi della compagnia hanno anche una psicologia che li individua ma sono riconoscibili perché archetipici dei ruoli tradizionali. Oltre a Cotrone, naturalmente, che ha una statura archetipica (mago, illusionista, ecc.), l'unico che attira l'attenzione, a mio avviso, è Quaquè il nano, per la sua natura distinta. Per questo sono gli unici due che abbiamo veramente utilizzato nello spettacolo.

Antonio: Difatti, lo spettacolo fa perno su Ilse e Cotrone, ma sullo schermo sono narrate le storie postume dei componenti della compagnia, fatta eccezione per Quaquè, che nel tuo testo è quello che resta affascinato dal mestiere dell'attore. Si tratta comunque di una narrazione molto episodica.

Marcel·lí: Lo spettacolo appare frammentato perché non abbiamo messo in giusta luce l'idea dalla quale eravamo partiti. Cotrone che fa rivivere Ilse e le insegna a difendersi dai Giganti. Le scene in cui avveniva il training del Kung Fu non hanno avuto il tempo di evolvere e sono solo accennate, tanto a livello audio quanto di composizione. In realtà avrebbe dovuto essere come una palestra in cui un uomo insegna la lotta a una donna. Inoltre c'è un problema di articolazione totale, per cui tutte le tecniche di racconto interattivo sono presentate e utilizzate nei primi due terzi dello spettacolo e non evolvono in seguito; così che la terza parte dello spettacolo appare come una ripetizione. Credo che avremmo dovuto arrangiare la successione degli eventi sia per ottenere un diverso progresso dei linguaggi utilizzati, sia per una più logica ed efficace organizzazione del racconto. La storia di Cromo e quella del Conte avrebbero dovuto essere le prime, mentre la ricostruzione di Ilse doveva essere la parte finale che avrebbe spiegato il perché delle storie narrate, ma anche definitivamente marchiato il tono assurdo e onirico di tutto ciò che avevamo visto fino a quel momento.

Antonio: *Cotrone* è il momento in cui radicalizzi la distanza e l'autonomia dei media in scena, forse a causa della particolare condizione produttiva, forse perché sei stato solo autore e regista. Lo schermo è utilizzato quasi unicamente per il disegno che a sua volta è solo cartone animato; gli attori indossano un esoscheletro molto leggero, quasi invisibile, e si comportano principalmente come cantastorie/testimoni. I linguaggi scenici che normalmente utilizzi nelle tue performance qui appaiono chiarificati, con i contorni netti. Si tratta di un lavoro di selezione e montaggio già presente in *Hipermembrana*, dove isoli un unico tipo di espressione vocale, l'urlo, e con

questo tenti di costruire una drammaturgia primitivista in cui i performer devono comporre il percorso emotivo utilizzando quest'unico elemento.

Marcel·lí: Nel mio processo di creazione tendo sempre a selezionare degli elementi principali, e in genere scelgo ciò che mi sembra più primitivo. Così ho cominciato con *La Fura* e così è in *Epizoo*, *Afasia*, *Hipermembrana*.

Antonio: In quest'ultimo, oltre all'esperienza della *Fura*, si riconoscono citazioni esplicite, come la scuola viennese, la body art e il body painting; anzi è il momento in cui metti in chiaro l'utilizzo dell'arte contemporanea come citazione nel tuo lavoro. Soprattutto nella versione torinese era chiaro che la citazione funzionava come una riconfigurazione parodica della violenza espressiva negli elementi citati. E questo avveniva soprattutto grazie alla cornice "show televisivo" che, facendoli apparire, in un certo senso, logorati, riconduceva tutto a una questione di consumo. Questa combinazione tra citazione giocosa e consumismo televisivo ti permetteva di non prendere in giro l'arte contemporanea ma di istaurare una dialettica tra verità e finzione, necessità e superfluo, che è un tema rilevante dell'arte contemporanea.

Marcel·lí: Però me ne sono reso conto solo dopo, e per questo ho abbandonato il personaggio di Ettore (il presentatore) nelle successive versioni. Così come solo dopo ho compreso che *Hipermembrana* mostrava l'efficacia dei sensori in relazione alla performance fisica dei danzatori. Alcuni momenti migliori della versione torinese sono legati alla danza (schiere, diagonali, file, ecc.). Ne ho avuto conferma quando ho aperto la struttura dello spettacolo a un coreografo e ai danzatori per *Mitotica* in Costa Rica. Nelle versioni successive avrei dovuto ingaggiare due danzatori e io ricoprire un ruolo intermedio tra narratore e musicista.

Antonio: In *Hipermembrana* eri già orientato verso quel ruolo che tu chiami, adesso, mediatore. Ma non solo. La tua presenza dislocata, la partecipazione degli altri performer, rendeva iconograficamente più nitida la tua presenza e apparivi come l'artista in scena che mostrava la propria opera. Come Kantor sedeva a lato, e magari interveniva con dei piccoli ritocchi, tu modificavi e guidavi mediante la tecnologia. In *Cotrone* però assistiamo a un ulteriore passaggio. Tu ti sottrai completamente alla scena, l'opera è pensata per vivere senza la tua presenza fisica ma tramite gli strumenti da te predisposti. Inoltre non utilizzi più la citazione come in *Hipermembrana* ma di questo prendi la struttura, perfezioni un modello produttivo, che per te è anche un modo di costruire poetico, di essere autore, e lo applichi a materiali storicamente sedimentati (per esempio un testo teatrale classico) ma dei quali ti fai carico del senso. In *Cotrone* i materiali artistici utilizzati sono i momenti fondativi del senso, sono il terreno di coltura per il racconto; in altre parole non sono solo materiali linguistici ma hanno in se stessi un significato. In *Cotrone* hai spinto più in avanti la tua qualità di autore/narratore.

Marcel·lí: Sono d'accordo. Ed è vero che le parti che funzionano meglio sono quelle che sono state pianificate come autore. Del resto i materiali drammaturgici impiantati in *Cotrone* continuano a far parte del mio lavoro attuale.

4. *Il racconto e la sistematurgia*

Antonio: La struttura episodica già sperimentata da *Afasia* fino a *Hipermembrana*, riappare ancor più serrata in *Cotrone*, dove i brani non sono definiti da un contesto visivo, iconografico, quanto da una vera e propria autonomia narrativa con personaggi, obiettivi, problemi, fallimenti o successi.

Marcel•lí: Il racconto è diventato sempre più fondamentale con il passare degli anni. La narrazione interattiva è il mio ambito, e mi distingue. Per questo mi interessa la costruzione e la tecnica narrativa. E del resto ero interessato alla tecnica anche con la Fura dove funzionava la teoria degli ambiti che, come ho detto, era una sorta di teoria sull'hardware scenico; mentre adesso sto lavorando più sul linguaggio. L'hardware è importante solo in relazione a ciò che si racconta. Naturalmente il racconto non è solo quello tradizionale, letterario o cinematografico; la sperimentazione ha dimostrato che ci possono essere strutture narrative diverse, non solo basate sul principio di azione di personaggio, obiettivo, ostacolo, o su quello psicologico di cambiamento interiore.

Antonio: Ma questo tuo interesse ha un punto di partenza?

Marcel•lí: Recente, nel 2004. Ho avuto bisogno di cominciare a utilizzare la parola come strumento narrativo; e dopo ho potuto sviluppare una forma di narrazione più complicata.

Antonio: Immagino che i modelli narrativi ai quali ti riferisci siano quelli delle avanguardie (letteratura, teatro, cinema) che fungono da tradizione alla quale puoi appellarti quando costruisci (con il disegno o il video) i tuoi racconti. Ma tu hai affermato, specialmente per la scena, l'importanza dell'interazione tecnologica e hai posto un parallelo esplicito tra mimesi e interazione. Quella che per Aristotele era la mimesi delle azioni, per te è interazione. O meglio, ritieni che la matrice rappresentativa può funzionare, per la complessità contemporanea, solo se aggiornata alla modalità interattiva: le azioni devono essere modulabili.

Marcel•lí: Il cinema e il fumetto fanno parte del mio lavoro ma non ne sono il fulcro. Certo, anche con il mio ultimo film *Il pesce Sebastiano*, fondo i due momenti narrativi dell'animazione e della ripresa dal vivo, ma il cineasta non è la mia vocazione. Dove il mio lavoro acquista più importanza, è nella performance. Lì s'impiantano problemi che mi affascinano di più perché lavoro con materiali nuovi. Anche le mie mostre, infatti, come le due grandi che ho fatto a Gallarate e a Lisbona, avrebbero dovuto avere come punto focale la performance. Tutta la mostra deve ruotare su una qualche documentazione video della performance e intorno distribuire le interfacce, con le quali il pubblico magari avrebbe potuto interagire con il video. In questo modo avrei conservato il piano esperienziale e quello performativo. In generale credo che l'intera questione della narrazione interattiva abbia più interesse all'interno di un evento dal vivo.

Antonio: Però la maggior parte degli scritti su di te si concentrano sulla qualità tecnologica del tuo teatro con una grande enfasi sul post-umano e poi sulle tecnologie interattive. Quando ti ascolto o leggo ciò che scrivi, invece, l'enfasi cade sempre sul problema del racconto. Da un lato, sottolinei la contemporaneità del paradigma interattivo, la cui nascita riassume nell'immagine allegorica del "cinema che scopa con il telefono". Dall'altro, utilizzi il termine sistematurgia per definire il tuo metodo di lavoro. Quando venisti a tenere una lezione a Torino, nel 2005, la improntasti interamente su questo concetto: non hai parlato di tecnologia, cavi, video, connessioni di rete, microchip, bensì hai letto la tua carriera alla luce di questo concetto citando più volte la drammaturgia.

Marcel·lí: Io ho sempre avuto una prospettiva formale; anche nel lavoro con la Fura, in cui il pubblico poteva percepire caos e improvvisazione. Avrei potuto scegliere di essere più performer o musicista, ma a me interessa il lavoro sulla struttura complessiva dell'evento. E la struttura è una questione diagrammatica, organizzare il tempo potremmo dire adesso, è sistemica, un'organizzazione di sistemi. E inoltre m'interessa trovare il modo in cui questo diagramma sistemico possa conservarsi e persistere in una forma che non sia solo la memoria e l'esperienza dell'autore.

Antonio: Tentiamo di dare una definizione del concetto di sistematurgia.

Marcel·lí: L'evento teatrale è complesso innanzitutto perché produce una finzione utilizzando gli elementi della realtà nella loro presenza; dunque è qualcosa d'irreale e reale al tempo stesso. Nel teatro abbiamo la materia, odore, gusto, tatto, pressioni. Questo era il punto di partenza della Fura, il mio; solo dopo giungo al racconto. Molti artisti dell'avanguardia sono arrivati alla negazione della composizione e del racconto da presupposti formativi tradizionali. Io non rinuncio a nulla all'inizio, perché mi formo in un'atmosfera in cui l'arte era fondata sulla negazione. Il *manifesto canaglia* della Fura fu redatto da Andrés Morte nel 1983 ispirandosi ai manifesti del *teatro della crudeltà* di Artaud, che per noi rappresentava un principio di negazione della forma drammatica e di ribellione contro il dominio della parola. Nelle Accademie di Belle Arti, all'epoca in cui io studiavo, c'era già una rivoluzione in atto. Gli artisti d'avanguardia cominciavano a occupare posizioni di rilievo nell'insegnamento. La formazione del mio gusto teatrale è relativa ai Bread and Puppets, Els Comediants, al Living Theatre. Così si è formato il mio gusto, così ho imparato il fascino dei linguaggi nuovi, si è radicata la fiducia nei processi intuitivi. Ciò non esclude però che all'intuizione si affianchi o segua una riflessione. Già nel 1984 (per uno studio condotto da Paco Cerezo) disegnai un diagramma che spiegava lo spazio, i movimenti e le relazioni di *Accions*. Implicitamente disegnavo la drammaturgia dell'opera. Dunque, avevo ben chiaro che si trattava soprattutto di una struttura organizzativa. E ancor di più per *Suz/O/Suz* dove mi sono dedicato molto di più, insieme ad Andrés Morte, all'organizzazione e alla preparazione, sospendendo la mia attività di performer. In questo spettacolo abbiamo

introdotta la possibilità di controllare sequenzialmente la musica. L'assenza delle parole lasciava alla musica lo spazio del testo; musica elettronica che gestivamo con uno dei primi sequencer commercializzati dalla Yamaha. Credo che fu la nascita dell'idea di sistematurgia. In *Suz/O/Suz* il computer gestiva una serie di strumenti: il sequencer era l'elemento centrale di un sistema, del quale coordinava il movimento di informazioni verso la periferia dei diversi apparati elettronici. In seguito, in *Tier Mon*, grazie a un dispositivo midi, le informazioni giungevano fino al mondo fisico (campane, clacson, profumi). A questo si associava l'azione degli attori. Ma nella sistematurgia primitiva il *control score* finale era "scritto" nel gruppo di esecutori. Musicisti e performers avevano il compito di controllare la partitura temporale. Come si struttura lo spettacolo nel tempo? Con una metafora architettonica, possiamo paragonare l'opera all'edificio e il tempo al progetto dell'architetto: puoi dedicarti al disegno complessivo dell'edificio, oppure concentrarti sulla creazione dettagliata delle stanze e poi organizzarle insieme. Ognuno delle due funziona. Io parto dai micro-racconti e poi quando mi sembrano ben risolti e finiti li organizzo nel tempo (secondo una sequenza lineare o ipertestuale). Quest'ultimo è il caso di *Epizoo* o *Metamembrana*. Però, poiché il tempo è sempre sequenziale, anche l'ipertesto, nell'esperienza dello user, è tale.

Antonio: Fin qui hai messo insieme il modo di concepire l'evento scenico con la sua realizzazione, con un'enfasi, potremmo dire, sul modello produttivo della performance. Dove interviene la caratteristica computazionale sul piano più specifico dell'organizzazione dei contenuti, della scrittura?

Marcel•lí: La parola sistematurgia nasce proprio dall'incontro di drammaturgia e sistema computazionale; quindi ha una diretta relazione con la messa in scena la quale, a sua volta, è un evento complesso in cui intervengono molteplici competenze che dialogano tra loro. Questo presuppone un linguaggio capace di coordinare attori, scenografia, oggetti, musica, spazio, parole. Mi sono reso conto che il linguaggio utilizzato per questo "dialogo" può essere quello della computazione, e qui appare la sistematurgia. Ma non si tratta solo di registrare in un modo formale le istruzioni affinché l'evento possa avvenire; infatti, se aggiungiamo un sistema di controllo in tempo reale a questa scrittura, siamo in grado di intervenire non solo nel momento della pre-produzione ma anche in fase di riproduzione. Questo cambia il paradigma della scrittura per la scena perché non si tratta solo di accordarsi sugli eventi da eseguire (come avviene per esempio in un'equipe di artisti e tecnici), ma si scrivono delle regole la cui gestione sarà poi eseguita di volta in volta; poi si aumenta la reciprocità all'interno degli elementi del sistema.

Antonio: Dunque nella sistematurgia l'interattività è un risultato che deriva dal nuovo paradigma, non il punto di partenza. Cioè questo modo di scrivere non è necessariamente legato all'interattività tecnologica.

Marcel•lí: Certo, la sistematurgia a mio avviso è anche un metodo di lavoro applicabile in contesti diversi. In *Afasia* per esempio la uso per narrare un

racconto già esistente, quindi funziona più come struttura per gestire la messa in scena. In *Cotrone* la sistematurgia è stata la forma per elaborare nuove storie in conformità a un testo drammatico. Non escludo che si possano utilizzare, allo stesso modo, i materiali testuali di Pirandello in una forma più tradizionale. Nella mia personale attività la sistematurgia è interattiva, anche se esiste una distanza tra il concetto che ho cercato di elaborare negli anni e il mio personale gusto.

Antonio: È inevitabile quindi che la sistematurgia sia concettualmente un ibrido tra il processo produttivo e la tecnica di scrittura?

Marcel•lí: Nell'arte contemporanea (dalle installazioni interattive alla bioarte) la modalità produttiva e tecnologica ha una relazione di reciprocità con l'ideazione. Allo stesso modo gli strumenti di computazione che utilizzo influenzano il modo e l'oggetto del mio racconto. Però sono portato a pensare che il termine si riferisca più alla struttura, al contenitore.

Antonio: Dunque il termine sistematurgia mette insieme tutti i procedimenti di drammaturgia, che hanno un esito nella scena, che sono prodotti attraverso linguaggi computazionali, algoritmi, procedurali.

Marcel•lí: Sì, e, nel mio caso, all'interno di questi procedimenti drammaturgici sono contenuti dei modi specifici di utilizzare gli strumenti tecnologici al fine di creare un effetto narrativo. Per esempio, sul piano narrativo, e per quanto riguarda il video, utilizzo il piano generale e il primo piano a camera fissa per costruire il racconto e la sua trasformazione; oppure, la punteggiatura da parte del performer che modula le microstorie che avvengono in video, come se mettesse, all'interno di una frase, il punto, il punto e virgola, ecc. Sul piano strutturale: l'utilizzo della distorsione della voce e del suono; oppure la coincidenza scenica di audio, luce e immagine; oppure la mappatura del corpo mediante interfacce esoscheletriche.

Antonio: Si tratta di segni scenici che hai ritenuto efficaci e che hai continuato a riproporre nei tuoi lavori. Allo stesso tempo però la sistematurgia si fonda sulle idee di modularità e reciprocità tra elementi diversi in una rete che ha un cervello centrale di controllo che processa e gestisce tutte le informazioni.

Marcel•lí: Sono relazioni di natura polisemica e multimediale. Magari avrei potuto fare lavori basati solo sulla luce, o sul suono, ma io sono legato a questa complessità di segni. Ed è per questo che ho sviluppato questo catalogo personale di materiali scenici.

Antonio: Utilizzando una metafora linguistica, si tratta delle parole, dei termini, anche di figure retoriche alle quali sei affezionato, e che rappresentano meglio il tuo stile e il tuo immaginario.

Marcel•lí: È un catalogo di materiali linguistici che utilizzo nel mio modo di svolgere la sistematurgia; per se stessi non hanno senso se non collocati in una struttura.

Antonio: Dunque la sistematurgia può assimilarsi a una sintassi e questo catalogo alla tua grammatica.

Marcel•lí: In parte sì, anche se è difficile essere così serrati e precisi. Da un lato la sistematurgia non è una semantica e non assicura una qualche produzione di senso compiuto. D'altro canto questo catalogo di materiali non è fisso e concluso, si amplia nel tempo perché si basa anche su elementi d'innovazione tecnologica. Non sempre ma in alcuni casi, come negli smartphone, ai quali ho già accennato, l'innovazione apre strade diverse al linguaggio dell'interazione.

Antonio: Allo stato delle cose non immagini nessuna componente generativa nel processo di scrittura, o contributi provenienti dal campo dell'intelligenza artificiale?

Marcel•lí: Si tratta di un campo del quale so poco e che non ho avvicinato soprattutto perché temo la mancanza di potenza simbolica, che è fondamentale nel mio processo creativo. Solo io sono in grado di gestire e dare senso al mio universo simbolico che così è il motore della mia scrittura. Come ho già detto, la scena è il mondo della complessità e la sistematurgia è una metodologia per strutturare il contenuto digitale, nata dalla pratica, e che si applica per costruire eventi performativi interattivi, che sono per loro natura molto complessi.

Antonio: Dunque la sistematurgia è un modo per gestire la complessità di un evento interattivo. Ma cosa intendi con complessità: il moltiplicarsi di diverse informazioni digitali sulla scena interattiva o il linguaggio polisemico? Ovvero, la sistematurgia riguarda la produzione tecnica dell'evento o il paradigma di scrittura?

Marcel•lí: Questa sorta di confusione, come abbiamo detto, è connaturata al termine, per la peculiarità tecnologica di questo tipo di scrittura scenica. In sostanza riguarda l'orizzontalità del processo di scrittura, di costruzione e messa in scena dell'evento, come accadeva già nella Fura. La nostra natura di collettivo ci spingeva verso un modello di rete che era naturalmente orizzontale, non piramidale.

Antonio: Questo dirige il discorso in modo più preciso verso il paradigma di scrittura in quanto non ipotizza solo un servizio che facilita la gestione delle informazioni ma immagina che la struttura informativa sia di un determinato tipo, in questo caso orizzontale. Possiamo quindi immaginare, in astratto, la contrapposizione tra struttura verticale e orizzontale. Una struttura tradizionale è verticale: poeta, autore, regista, attore (e se vogliamo tutti gli altri ruoli: scenografo, il musicista, ecc.). La sistematurgia è invece orizzontale perché istituisce un parallelismo tra i codici utilizzati. Ciò non vuol dire però che sia democratica o collettiva. Quando abbiamo lavorato su *Cotrone*, anche se tutto si propagava in orizzontale, tu mantenevi un forte controllo. Questo parallelismo, questo procedere su binari che tengono la strada, è garantito dal sistema, o meglio dal formalismo della rappresentazione informatica. Tu come autore sai che quelle cose staranno insieme perché hai un sistema che le gestisce tutte in parallelo. Il sistema verticale funziona come una continua traduzione, da un passo all'altro, e la rottura del processo di

propagazione rischia di bloccare la linea creativa. Il sistema sistematurgico, in termini astratti, non ha bisogno di traduzione perché condivide il sostegno di un linguaggio formale computazionale, e ha bisogno del network, sul modello della rete, perché la creazione si propaga piuttosto che avanzare unidirezionalmente.

Marcel•lí: Esatto, questo descrive una parte del processo di creazione che ti obbliga a pensare in modo orizzontale. Io lavoro così anche con il film. Si tratta di una metodologia che dà risultati differenti a seconda dell'uso. E induce a mettere a fuoco riflessioni epistemologiche sui singoli media che utilizzi in scena.

Antonio: Dunque la differenza tra il modello di drammaturgia tradizionale e quello ibridato con i sistemi non risiede nella linearità o interattività, quanto nella verticalità o orizzontalità. Ciò non toglie che l'interattività appaia più affine al modello orizzontale e di rete. Se si opera in modo sincronico nel processo di creazione, allora il lavoro che nasce potrà essere ovviamente interattivo.

Marcel•lí: Ciò è possibile anche senza la tecnologia (infatti nella Fura lavoravamo così). Però la tecnologia digitale, la computazione, porta la questione al rango di scrittura: puoi scrivere in modo orizzontale. Hai un supporto sul quale farlo. La sistematurgia è una "forma di scrittura". La caratteristica orizzontale è coerente con la teoria degli ambiti di cui abbiamo parlato prima, e che utilizzavamo con la Fura. I vari ambiti di lavoro costruiscono l'evento scenico ma avanzano in parallelo e creano relazioni. Concepisco il testo come una partitura, o, meglio ancora, come un software.

Antonio: Anche la drammaturgia, il testo classico, è una forma per descrivere una complessità fatta di azioni, emozioni, suoni, parole. In superficie appare come un testo scritto, ma se ne riconosciamo la complessità appare come una partitura.

Marcel•lí: Il teatro del secolo ventunesimo ha vissuto tutti i cambiamenti avvenuti nella scrittura, la riproduzione fonografica, il cinema, il controllo delle macchine. La nozione di sistematurgia appare coerente con questa logica di sviluppo. Il testo teatrale è sempre stato essenziale, complesso, è come un file zippato, compresso, che richiede un processo molto difficile di decompressione affinché i contenuti appaiano leggibili. Ma ci sono complessità che non si possono comprimere, così come ci sono dei file che zippati non si riducono quasi per nulla.

Antonio: Hai detto che è necessario rappresentare la complessità e che l'evento dal vivo, il teatro, deve farlo mostrando un mondo, una realtà, modulabile, con l'interazione. Questa è una prospettiva estetica. A questo presupposto corrisponde un paradigma di scrittura differente che non lavori sull'idea di unità, che è invece uno dei principi cardini della drammaturgia (tenere insieme, contenere, costruire una verticalità). Il paradigma che immagini contiene la molteplicità, propone la caleidoscopicità? La sistematurgia è questo paradigma?

Marcel•lí: Sì, lo immagino ma deve essere ancora messo alla prova. Ci vuole ancora tempo, ma i concetti di orizzontalità, parallelismo, sincronia, sono fondativi. Questo tipo di lavoro non nega la presenza di materiali pre-esistenti, come il copione per esempio, ma non prevede una gerarchia.

Antonio: La sistematurgia, quindi, è una forma di scrittura che riguarda il processo creativo e produttivo dell'opera, ma che per la sua natura procedurale, computazionale, interviene anche nella fase di riproduzione, messa in scena.

Marcel•lí: Mi sembra che nel modo in cui lavoro questa distanza tra creazione e riproduzione diventi minima, un po' come accade nel cinema che, una volta girata la scena, o eseguito il *rendering* dell'animazione, vedi quello che vedrà il pubblico. Mi è sembrato così per la storia di Diamante in *Cotrone*.

Antonio: Mi sembra implicito che in quest'orizzonte tecnologico la scrittura tenda a collassare sull'evento e viceversa. Allo stesso tempo credo sia possibile riconoscere una distanza: nel progetto scenico di *Cotrone* non è scritto quanto grande è lo schermo, i movimenti esatti degli attori, ecc. Del resto anche quando leggi un testo teatrale classico, come *Le tre sorelle*, sembra che tutto sia descritto qui, come deve essere; sai, invece, che manca molto e che, come tu hai detto, deve essere decompresso. È vero che quando scrivi stai dando delle indicazioni su come dovrà accadere l'evento, ma tra questo è la scrittura esiste ancora una distanza, anche nella sistematurgia, e ciò è importante.

Marcel•lí: Però la sistematurgia ha senso nel processo di messa in scena. Non tutti gli elementi che io uso nel mio processo creativo sono necessariamente sistematurgici, ma lo diventano nell'uso che ne faccio, aperto, sincronico. Poi ci sono dei metodi specifici come il catalogo dei moduli d'interazione.

Antonio: I tuoi spettacoli sono parzialmente descritti nel sistema di gestione e controllo della scena (POL), ma continui ad avere una intensa produzione di disegni e scritti (i tuoi libri di lavoro), che quasi sempre poi organizzi in un documento/copione consuntivo. Non pensi che sarebbe utile che queste due scritture convergessero in un unico sistema, così da assecondare quella contiguità tra scrittura ed evento che abbiamo associato alla sistematurgia?

Marcel•lí: Credo che lo farò per *Pseudo*, è una buona idea. Così quando apro una scena di POL ritrovo e gestisco anche il lavoro teorico, creativo, lo storyboard, gli schemi.

Antonio: Magari il sistema potrebbe aiutarti ad annotare anche i compiti del performer, i movimenti in scena, i comandi dell'interfaccia, ecc., così come i percorsi previsti per il pubblico, come quelli che mi hai mostrato per *Pseudo*.

Marcel•lí: Il mio lavoro è sempre frutto di una stratificazione, e si completa solo dopo essere stato testato più volte con il pubblico, modificato, rimontato. *Afasia* è nato prima come contenuti video, poi il resto. Il testo, anche sistematurgico, di un mio spettacolo sarà sempre consuntivo. Prima devo provare con il pubblico. Ci sono cose che devo verificare nella pratica. In *Pseudo*, per esempio, devo tarare la relazione con il pubblico così che non appaia troppo superficiale, da animatore di villaggio turistico. In questo caso

mi aiuta l'esperienza con la Fura. È facile essere tentati di stabilire una partecipazione positiva di buone vibrazioni, amabilità. Ma questo restringe molto l'ambito della narrazione. È un tema molto importante e il teatro di strada è stato un'ottima scuola in tal senso. Io non sono mai stato attore ma certo ogni spazio richiede una disciplina e un comportamento differente. La strada induce una modalità istrionica, esagerata, e a volte va bene perché devi amplificare il testo, l'azione. Inoltre quando hai una relazione di prossimità e condivisione con il pubblico devi imparare a preparare alcune azioni in modo che lo spettatore capisca quello che stai per fare con l'oggetto. Se sto per lanciare una porta, devo caricare il gesto per segnalare quello che sto per fare, in modo che il pubblico capisca, altrimenti posso fargli male. Questo è importante anche con l'interazione nella quale devi insegnare al pubblico a leggere i tuoi movimenti e metterli in relazione alla reciprocità di eventi in scena.

Antonio: Ma, in termini di presenza narrativa in scena, come si struttura la relazione con il pubblico? Quando distruggevi la macchina in scena con la Fura, come ti presentavi agli spettatori?

Marcel•lí: Il mio era un personaggio nato da uno spettacolo di strada, dove facevo una specie di fachiro, un tipo aggressivo, sgradevole, violento. Con la Fura si presentavano sempre figure archetipiche riconoscibili. In *Pseudo* l'archetipo è *Cotrone*, un mago, uno che ha l'abilità di controllare le cose e uno che è un mediatore tra la realtà e l'illusione.

Antonio: Dunque, nel modello sistematurgico l'obiettivo è creare un'esperienza non effimera della realtà. Per questo l'interattività è uno dei mezzi principali ma non certo il centro.

Marcel•lí: Abbiamo parlato di drammaturgia, procedura e intelligenza artificiale, e di come lo spettatore può cambiare la narrazione, ma non voglio che ciò si confonda con il videogioco. Credo che siano due ambiti assolutamente diversi. La mia enfasi è su alcuni valori che formano parte della figura dell'autore che utilizza lo strumento dell'interazione per una narrativa intellegibile, non solo per eccitare emotivamente, in un evento, in un tempo e in uno spazio reale. Questo è necessario perché ci sia una esperienza collettiva (nell'evento tu convochi la gente). Questi elementi, esperienza, spazio, comunità, sono tenuti insieme dal racconto. Io credo che il potenziale della narrazione interattiva sia la possibilità d'identificazione con il racconto. Il racconto funziona su un principio di partecipazione. Quando vedi Amleto tu sei Amleto, e questo ti lega anche all'ambiente della finzione. E non è solo una questione estetica. Una parte importante della nostra esperienza avviene mediante il racconto, la lettura dei personaggi, e così continuiamo a crescere, conoscere, anche affrontando eventi emotivi altrimenti impossibili. E ciò avviene in modo sicuro e protetto attraverso il racconto che ci permette di vivere esperienze altrimenti censurate dalla società o dalla cultura come nocive, dolorose. Questa conoscenza ci rende più capaci, è una sorta di

empowerment sul reale, che ci rende più liberi, e nel racconto interattivo si amplifica.

Antonio: In ultimo parliamo di temi. In *Cotrone* c'erano temi che avevano a che fare con la vita dell'artista e dell'oggetto artistico. Quali sono i temi di *Pseudo*?

Marcel•lí: Ci sto girando intorno e non è facile. Ma potrei dire che in qualche caso c'è sempre un meta discorso. Un elemento centrale è l'organizzazione dei contenuti. Mi sembra fondamentale il valore rivendicativo del fatto scenico e delle sue funzioni. Che funzione ha quello che facciamo, perché siamo venuti qui e ci incontriamo? E da qui iniziare un discorso sulla scena teatrale che, pur essendo una realtà fittizia (pseudo reale), fornisce la base per un incontro. Continuo a pensare che il mondo della Scalogna debba diventare più importante, perché è il mondo di Lady Gaga, il mondo dei tatuaggi, il mondo del circo e dei freaks, ed è un tema che mi è molto affine. Vorrei recuperare il lavoro fatto con *Cotrone* facendone però un'altra cosa. Il personaggio di Cotrone è come Méliès, che trasforma il teatro nel cinema e lo rende magico. Nel testo di Pirandello l'offerta di Cotrone è rifiutata, e Ilse non accetta che il mondo di emarginati della Scalogna sia veramente il luogo della verità, in cui la vita e la poesia della vita ha senso. Adesso, per me, questo problema non è importante, non soffro un'antinomia tra cinema e teatro, recupero i miei spazi tra eventi istituzionali (come le mostre per esempio) e la sperimentazione nei circuiti marginali. Quello che cerco è il principio di reciprocità con il pubblico.